4-5 Le Sorcier Rouge 2/3

La princesse a été enlevée. Le roi Osric couvrira d'or les aventuriers si ces derniers acceptent de pourchasser les sbires de son ennemi mortel à travers les steppes du Turan. Malheureusement, aidés par la sorcellerie, ces derniers ont déjà appareillé sur un navire pour traverser la mer de Vilayet et conduire la captive dans l'antre du Sorcier Rouge. Les héros parviennent pourtant à rattraper le navire en pleine mer et le combat s'engage...

Objectifs

En cas de défaite à l'acte 1 (voir Le Sorcier Rouge 1/3), les héros doivent libérer la princesse pour gagner avant la fin du tour 9, après quoi une brume rouge s'élève et emporte avec elle la fille du roi Osric. La princesse est considérée comme libérée dès lors qu'un héros la transporte sur leur bateau.
Si les héros ont été victorieux lors de l'acte 1, ils doivent récupérer une puissante relique cachée dans les cales du navire, un anneau datant de l'ancien royaume d'Achéron qui a été prêté à Shubba par son maître. La partie est considérée comme gagnée par les héros dès lors qu'un héros portant la relique pose le pied sur son bateau avant la fin du tour 9.

Pour gagner l'Overlord doit empêcher les héros de libérer la princesse ou de récupérer l'anneau et de l'emporter sur leur bateau avant la fin du tour 9.

La partie débute par Le tour des Héros.
<u>Pour 3 Héros nous vous suggerons d'utiliser :</u>

- Conan le Vagabond (hache)
- Valeria (sabre de pirate)
- Shevatas (kriss)

<u>Pour 4 Héros nous vous suggerons d'utiliser :</u>

- KS - Taurus (lames de lancer)

Les Héros débutent avec 2 gemme(s) en zone de fatigue.

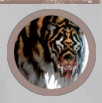
<u>3 Héros</u>

L'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

<u>4 Héros</u>

L'*Overlord* commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

<u>Renforts</u> : 3 points de renforts.

6 10 

Avec les sorts : Morsure de Set, Halo de Set

Règles spéciales

Shubba : L'âme damnée du Sorcier Rouge retourne vers son maître, toutes voiles dehors. Il possède sur lui une clé qui peut ouvrir la cage de la princesse ou la cache de l'anneau. Lorsqu'il est tué, une manipulation simple permet de récupérer l'objet clé (prenez le dans lepaquet équipement) à l'endroit où Shubba est tombé. Shubba commence la partie avec son Halo de Set activé.

La princesse : Si elle est présente sur le bateau (si l'overlord a donc remporté l'acte 1), les personnages peuvent la délivrer en se rendant sur la zone où elle est captive et en réussissant une manipulation complexe de difficulté 5. S'ils ont vaincu Shubba, ils peuvent également utiliser la clé que ce dernier a en sa possession avec une manipulation simple.

L'anneau : Dans le cas où les héros ont vaincu l'overlord dans l'acte 1, la princesse est restée auprès de son père à Zamora. Dans la cache indiquée par l'icône de la princesse se trouve en lieu et place un anneau magique qui confère au porteur le sort Téléportation et qui peut être conservé dans leur équipement par les héros durant le reste de la campagne.

Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'1 potion de vie, 1 arbalète, 1 javelot et 1 armure de cuir.

Règles de campagne : Le Sorcier Rouge est une campagne en 3 actes. A la fin de chaque acte, les personnages ou l'overlord sont récompensés par des gemmes de campagne. Une victoire lors d'un scénario est récompensée de deux gemmes de campagne et une défaite d'une seule. Pour les différencier des gemmes ordinaires des joueurs et de l'overlord, elles sont prises dans les réserves de la couleur opposée. Ces gemmes sont disponibles à chaque début de tour d'un camp, et peuvent être utilisées comme des gemmes normales. Elles sont mises de côté une fois utilisées mais redeviennent disponibles à chaque début de tour des héros ou de l'overlord, respectivement. Elles ne peuvent être stockées pour être cumulées d'un tour à l'autre. De plus, dans le cadre de cette campagne, les héros peuvent conserver l'équipement acquis d'un scénario à l'autre.

Ripperjack